

# Trabajo de Fin de Máster

Keep calm and motivate your students: Los  
medios visuales como recurso motivacional

Keep calm and motivate your students: Visual media as  
a motivational resource

**Autor**

Alba Zurita González

**Director**

Jorge Rosell

Facultad de Educación

Año 2020

## Tabla de contenido

<b><i>La motivación como factor clave en el diseño instruccional.....</i></b>	<b><i>4</i></b>
<b>Introducción .....</b>	<b>4</b>
<b>Las raíces de la motivación: las necesidades humanas .....</b>	<b>4</b>
<b>Motivación y necesidades humanas en el ámbito educativo .....</b>	<b>5</b>
Las metas según Alonso Tapia.....	6
Otras teorías: Kholberg y J. García (Atribuciones causales).....	8
<b>Aportación educativa: cómo favorecer la motivación .....</b>	<b>9</b>
La actitud docente en el aula.....	10
Disposición en el aula y organización de la tarea: la importancia de la metodología .....	10
La percepción de utilidad en la tarea .....	11
Desarrollo del sentimiento de autonomía y competencia .....	12
Oportunidades en el proceso de evaluación.....	12
El uso de refuerzos.....	12
<b><i>Contexto del aprendizaje: enseñanza virtual por Covid-19 .....</i></b>	<b><i>14</i></b>
<b><i>Aproximación práctica del proyecto: Diseño de actividades .....</i></b>	<b><i>16</i></b>
<b>Actividad 1: El poder de los memes.....</b>	<b>16</b>
Justificación: los memes como recurso didáctico.....	16
Diseño de la actividad.....	17
Relación con la motivación.....	21
Resultados y autoevaluación de la actividad.....	22
<b>Actividad 2: Cineforum: Uno, dos, tres (1961); de Billy Wilder .....</b>	<b>24</b>
Justificación: el cine como recurso didáctico .....	24
Diseño de la actividad.....	25
Conclusiones .....	29
<b><i>Valoración personal del máster.....</i></b>	<b><i>31</i></b>
<b><i>Bibliografía.....</i></b>	<b><i>33</i></b>

Ilustración 1. Pirámide de Maslow .....	5
Ilustración 2. Pirámide del Aprendizaje.....	11
Ilustración 3. Ejemplo de actividad para los alumnos - Diseño meme .....	20
Ilustración 4. Ejemplo meme 2 .....	22
Ilustración 5. Ejemplo meme 1 .....	22
Ilustración 6. Ejemplo actividad completa meme 3 .....	23
 Tabla 1. Atribuciones causales de Weiner .....	 9
Tabla 2. Rúbrica - Evaluación actividad meme .....	21
Tabla 3. Ficha actividad Cineforum.....	28
Tabla 4. Rúbrica - Evaluación actividad Cineforum .....	29

## Resumen

La escuela es uno de los agentes socializadores principales en la vida de nuestros alumnos. Los cambios sociológicos experimentados, traen consigo nuevos estilos de vida y formas de relacionarse, razón suficiente para que la innovación educativa se centre en la actualización constante de los procesos de aprendizaje, buscando nuevas formas de motivación, adecuándose a las nuevas realidades y necesidades de los alumnos. Hoy en día, las redes sociales están generando un alto impacto en las formas de comunicación y socialización, sobre todo en los adolescentes. La difusión, consumo o creación de contenidos cada vez es mayor en una realidad en la que YouTube, WhatsApp y Netflix son las plataformas protagonistas en la vida de nuestros alumnos. Uno de los pilares de la motivación en la escuela consiste en la percepción de la utilidad en las diferentes tareas, por lo que el uso de recursos visuales asociados a esta realidad digital supone un claro punto de partida en el diseño instruccional.

## Abstract

School is one of the main socializing agents our students' life. Sociological changes experienced come up with new lifestyles and new relationship ways, reason why educational innovation should focus on keeping learning processes update, seeking new ways of motivation, adapting to the new realities and students' needs. Nowadays, social networks are generating a high impact in communication and socialization, especially on teenagers. Content creation, consumption of content is increasing: YouTube, WhatsApp and Netflix are the leading platforms in our students' lives. One of the pillars of motivation at school is the perception of utility in different tasks, so the use of visual resources related to this digital society is the starting point in instructional design.

# La motivación como factor clave en el diseño instruccional

## Introducción

Dentro del sector educativo, existen ciertos temas que son objeto de una continua investigación y estudio por parte de los diferentes agentes que componen el sistema, debido a su alto grado de importancia para los resultados directos en el alumnado y, aquellos indirectos, en nuestra sociedad.

Las decisiones referentes al sistema educativo, al igual que muchos otros, están en continua discusión entre los miembros de la comunidad, agentes políticos y sociales, etc, generando cuestiones diferentes, según los intereses de cada uno de ellos. Por ejemplo, existen debates continuos en torno a la organización del aula, uno de ellos sería el que representan los docentes en defensa de la reducción de alumnos por aula, para afinar el proceso de enseñanza hacia un modelo más personalizado, así como más inclusivo, características que demanda el sistema educativo sin, según opiniones de los profesores, poner facilidades para lograr tal éxito. Otro de estos debates y, que preocupa o debería de hacerlo, a todos los miembros del sistema es la **motivación del alumno**, factor esencial que determina el grado de aprendizaje y, por tanto, los resultados educativos consecuencia de la organización de este sistema.

Resulta una tarea complicada suprimir de manera repentina la imagen creada de la escuela en la percepción de la mayoría de alumnos como un entorno de mera disciplina y obligación,

Por tanto, para entender la motivación de los alumnos, se necesita una comprensión del entorno en el que viven. Así, los denominados agentes socializadores toman un papel relevante en la formación de este entorno, aunque tampoco habrá que olvidar aquellos factores intrínsecos y cognitivos directamente relacionados con la activación de la motivación.

La aportación del sistema educativo es amplia, comienza en el conocimiento de las necesidades de cada uno de sus estudiantes, así como su entorno social, para proceder al diseño instruccional adaptado a las mismas.

Existe una variedad de aproximaciones al concepto de la motivación y, de acuerdo con esos enfoques, se pueden encontrar matices en su definición. Optaremos por una definición directa y comúnmente aceptada que señala que la motivación es el deseo de llevar a cabo una acción. Y, de acuerdo con esta definición, motivar será provocar dicho deseo de llevar a cabo una acción.

En este apartado se hace un repaso a algunos enfoques de la motivación, sin ánimo de exhaustividad, sino que se han seleccionado aquellos que son más conocidos o tienen una relación más directa y útil con el enfoque del propio trabajo fin de master.

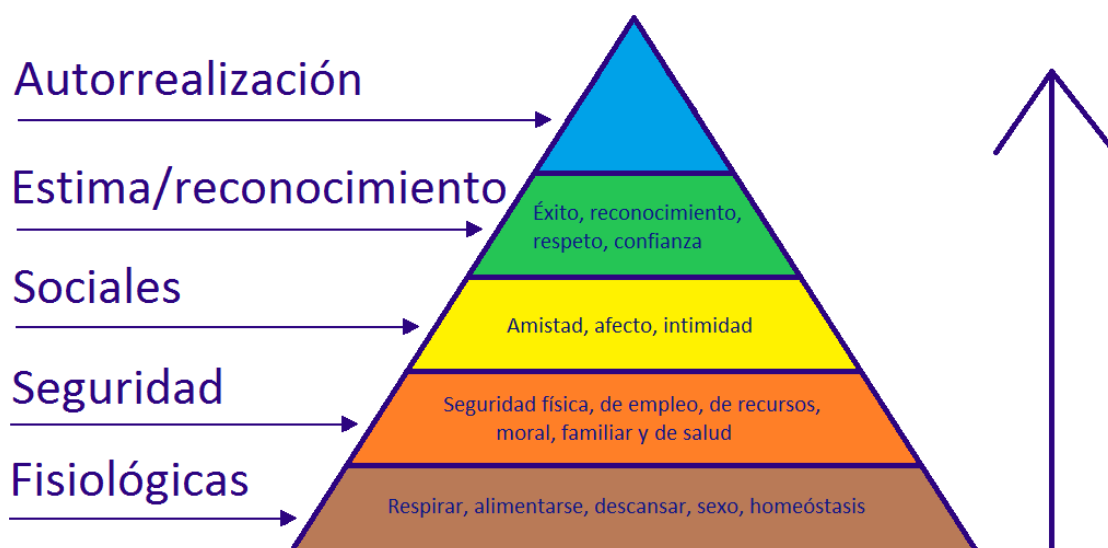
## Las raíces de la motivación: las necesidades humanas

Para hablar de motivación y, más concretamente de la motivación en el aula y, por tanto, en el previo diseño curricular que ejerce el docente, es preciso hablar del concepto en sus rasgos más genéricos.

¿Qué es motivar? ¿en qué consiste la motivación?

La motivación está directamente relacionada con la conducta humana, siendo un factor clave que la impulsa, entre muchos otros factores, como serían la implicación, el compromiso, etc. Por tanto, para explicar la motivación y, en consecuencia, las características que precisa una actividad didáctica para ser motivadora, es necesario hablar de las necesidades humanas y aquellas conductas que activa una persona para satisfacer dichas necesidades.

Existen diversas teorías acerca de las necesidades humanas, siendo la **jerarquía de Maslow** una de las más conocidas. A pesar de que no está directamente ligada a ningún campo concreto, se ha aplicado posteriormente al terreno educativo.



*Ilustración 1. Pirámide de Maslow. Fuente: (Vadillo, 2013)*

De esta teoría se deduce que, si el comportamiento de las personas se dirige a la satisfacción de las necesidades, los intereses se enfocarán en aquellas actividades que procuren su satisfacción.

Con respecto al mundo sector laboral o educativo, resulta importante la distinción entre esas necesidades inferiores o básicas (fisiológicas y de seguridad) y las superiores (afecto, autoestima y autorrealización). De este modo, “cuando se analizan las necesidades inferiores, la idea de satisfacción parece oponerse al de motivación, ya que es la carencia la que activa el comportamiento”. Esta idea es la que llevó, posteriormente a McGregor a **equiparar las necesidades superiores de autorrealización, autoestima y afecto con aquellas necesarias para despertar la motivación** (Vadillo, 2013). Según esta afirmación, podrían ser las éstas las que se deban trabajar en el aula.

## Motivación y necesidades humanas en el ámbito educativo

Los diversos estudios sobre necesidades humanas y motivación coinciden en que la **relación entre aprendizaje y motivación** tiene un **carácter bidireccional**. Es decir, la correcta intervención en la estrategia de aprendizaje favorece el aprendizaje y la motivación, mientras que la motivación influye no sólo en aprender, sino en la calidad de procesamiento de la información y el uso de esas estrategias de aprendizaje.

Algunas teorías genéricas, como la vista anteriormente, cimientan esas raíces que algunos especialistas han utilizado posteriormente para aplicar al ámbito educativo. De esta manera, Alonso Tapia explica las metas o conductas que se activan a partir de unas necesidades, Kohlberg habla sobre el desarrollo de la moral a través de unas fases de maduración y otras teorías como las atribuciones causales nos hablan de factores que influyen en la percepción del éxito o el fracaso, todo ello aplicable al proceso motivacional del alumno.

## Las metas según Alonso Tapia

En su estudio *Motivar para el aprendizaje: teorías y estrategias*, el filósofo y psicólogo Jesús Alonso Tapia desglosa una serie de deseos y necesidades humanas que generan un conjunto de metas, que pueden estar o no presentes en cada uno de los alumnos. Es decir, pueden predominar o carecer de determinadas metas, siendo variable la intensidad con la que cada una de ellas influye en la forma en la que el alumno afronta una tarea.

En su investigación sobre las diferentes motivaciones que generan unos resultados educativos diferentes para cada alumno, Tapia destaca la observación en el aula: “lo que hacen y dicen nos da pistas para averiguarlo” (Tapia, 1997). En la práctica, todo docente puede observar cómo un alumno puede estar más preocupado por la evaluación y otro puede estarlo por conocer en mayor profundidad la materia, cómo un alumno sólo se siente motivado si le ofrecen una recompensa, u otros sólo cumplen la tarea con el objetivo de sentirse aceptados o pertenecientes a un grupo, o simplemente por preservar su autoestima.

De esta manera, las conclusiones extraídas de su propia investigación, afirman que **no todos los alumnos persiguen las mismas metas**, argumento que sostiene las necesidades y deseos que expone su teoría y las consecuencias o efectos que tiene cada una de ellas en el despertar de la motivación:

### 1. Deseo de dominio y experiencia de competencia

Éste se manifiesta en aquellos alumnos cuya prioridad es aprender o sentir el placer de saber que son capaces, es decir, se trata de una motivación intrínseca. Según su autor, este propósito facilita el aprendizaje de los alumnos, así como el desarrollo de sus capacidades ya que “la forma de motivación con efectos más positivos sobre el aprendizaje se da cuando el alumno se adentra en las tareas escolares deseoso de incrementar la propia competencia e interesado en el descubrimiento, la comprensión y dominio de los conocimientos”.

Las consecuencias de este tipo de motivación traen consigo una inmersión en la tarea, la búsqueda por aquella ayuda realmente necesaria, la elaboración de conocimiento y búsqueda de información.

### 2. Deseo de aprender algo útil

Es importante resaltar que una de las grandes causas de insatisfacción o desinterés por un tema o una materia, proviene del desconocimiento de la utilidad de la misma. Ejemplificando, esta situación se produce frecuentemente en una asignatura como matemáticas, en la que muchos niños desconocen el fin de resolver una ecuación o un polinomio: pueden conocer el proceso para resolverlo, pero no entienden la aplicación práctica del mismo.

De esta manera, este deseo desaparece, llevándose consigo la motivación e interés e incrementando la sensación de obligatoriedad de aprendizaje sin sentido.

### **3. Deseo de conseguir recompensas**

Dentro de este deseo se pueden abrir dos vertientes. Por un lado, tendríamos los casos en los que se necesita recibir una recompensa para realizar la tarea, ya que el interés previo por la misma es nulo o bajo. En estos casos, la principal motivación que se manifiesta es la extrínseca, aunque, según algunos autores, también puede desembocar en una motivación intrínseca. Esto último podría producirse en los casos en los que la repetición de la tarea motivada por las recompensas, despierte la motivación por aprender o de conocimiento, cuando la meta era la realización de la tarea, meramente motivada por la recompensa. Por ejemplo, si a un estudiante no le gusta leer y debe leer tres libros en un curso, el uso de recompensas para los tres casos, puede dar lugar a que, en el proceso de realización de la tarea, el alumno descubra un interés, hasta ahora desconocido, por la lectura.

La otra vertiente de recompensas a que la se refiere Tapia es el elogio hacia aquellos alumnos que están desarrollando su trabajo correctamente. Es decir, es un tipo de recompensa social, consecuencia de la realización de la tarea motivada de una forma intrínseca.

### **4. Necesidad de la seguridad que da el aprobado**

Esta es una de las necesidades más comunes en el alumnado, y más controvertidas en su relación con el aprendizaje, ya que la motivación es externa al aprendizaje y el alumno persigue únicamente el objetivo de “salvar” la evaluación. Como señala Tapia “aunque la inminencia y trascendencia de las evaluaciones parezcan tener un efecto positivo sobre la motivación, la realidad es que aumenta la motivación por aprobar, pero no por aprender”.

Por tanto, una evaluación desfavorable induce a un aprendizaje puramente memorístico y perjudica la comprensión y el aprendizaje significativo.

### **5. Necesidad de preservar la autoestima**

En diversos estudios se ha establecido una relación positiva entre una buena autoestima y un aprendizaje positivo y buenos resultados académicos. En el intento por parte del alumno de mantener la confianza en sí mismo, demostrando su capacidad y competencia al mismo nivel que la de los demás, el autor diferencia entre efectos positivos y efectos negativos en el aprendizaje.

Los efectos negativos que puede ocasionar una excesiva preocupación por la autoestima se manifiestan en las diferentes maneras de participación en el aula. Por ejemplo, en la inhibición ocasionada por preguntar dudas para evitar dar una imagen de “ser tonto”. También ocurre en el sentimiento de ridículo causado en aquellos alumnos que salen a la pizarra o se les pregunta en alto sobre un tema, y son apoyados por el docente en aquellas partes que desconocen; esto genera una pérdida de autoestima para algunos, en vez de verse positivamente y favorecer el aprendizaje en ese apoyo del profesor.

Los efectos positivos de una sobre preocupación por la autoestima podrían darse en situaciones de segundas oportunidades, por ejemplo, en recuperaciones de exámenes. Si no se ha superado una materia durante la primera oportunidad, el hecho de que exista otra oportunidad puede ser

el detonante de una expectativa positiva hacia el aprobado, lo que genera la motivación. Pero, tal y como se ha comentado anteriormente, esta motivación es extrínseca al aprendizaje significativo.

## **6. Necesidad de autonomía y control personal**

Un alto grado de deseo de autonomía puede traer consecuencias positivas y negativas en el aprendizaje.

La escuela se suele percibir como una imposición, las tareas como una obligación y, esta imagen, es la causa del rechazo que frena el aprendizaje en el alumno. Por esta razón, hay que buscar la forma en la que, independientemente de que sea de agrado o no la tarea para el estudiante, debe sentirse a gusto en su proceso de realización y que la realiza “porque quiere”, lo que equivaldría a preservar la sensación de autonomía.

Por contrapartida, esta autonomía puede traer consigo efectos positivos y favorecer el aprendizaje, cuando el alumno ha alcanzado la madurez suficiente para percibir la utilidad que le reporta determinado conocimiento. Es decir, cuando un alumno ve que, aprobando la materia de matemáticas, tiene acceso a mayor número de carreras para estudiar, cuando conociendo la historia, puede entablar conversaciones con su familia, etc, está percibiendo una utilidad en el aprendizaje y esto despierta una motivación intrínseca. Este punto está íntimamente relacionado con lo comentado en el segundo, pero también hay que destacar que esta madurez no se suele alcanzar en Educación Secundaria.

## **7. Necesidad de aceptación personal incondicional**

Según Tapia, este tipo de motivación no es una meta que se consiga en sí misma a través del trabajo escolar, pero que es de alta importancia lograrla para dejar paso a otros factores que favorecen el aprendizaje.

Ésta es una clase de motivación que se activa según las percepciones y sensaciones que tienen los alumnos sobre los profesores. Es decir, si el alumno percibe una cierta manía por parte del docente, o que le ignora, a favor de hacer caso siempre a aquellos que consideran “más capaces”, puede repercutir de una forma muy negativa en su aprendizaje.

Aunque también existen efectos en este tipo de motivación. Por ejemplo, si un alumno observa o escucha temas que preocupan o sobre los que conversan sus padres o profesores, activará su motivación por aprender o conseguir metas en relación a éstos para “impresionar” o ser aceptado.

## **Otras teorías: Kholberg y J. García (Atribuciones causales)**

En *Aportaciones de la teoría de las atribuciones causales a la comprensión de la motivación para el rendimiento escolar*, J.García estudia las teorías de la motivación de diferentes autores como Heider, Rotter y Phares y las relaciona con las **atribuciones causales** de Weiner, que hacen referencia a las causas percibidas del fracaso y del éxito en la escuela.

El siguiente cuadro refleja las variables internas y externas de influencia en la conducta, según Weiner, que podríamos vincular a la teoría de Alonso Tapia, a través de los tipos de motivación intrínseca y extrínseca.



Lugar de control	Intencionalidad	Estabilidad	
		Estables	Variables
Internas	No controlables	Habilidad	Estado de ánimo
	Controlables	Esfuerzo habitual	Esfuerzo inmediato
Externas	No controlables	Dificultad de la tarea	Suerte
	Controlables	Sesgos de los maestros	Ayuda no habitual a otros

*Tabla 1. Atribuciones causales de Weiner. Fuente: (López, 2006)*

A través de estos factores, Weiner afirmaba que las causas del éxito son una alta capacidad, alto esfuerzo, una tarea fácil o la buena suerte. Por contrapartida, el fracaso viene determinado por tener poca capacidad, falta de esfuerzo, una tarea difícil o mala suerte.

A partir de este estudio, J.García afirma la relación entre “el análisis atributivo de la causalidad y los principios de la auto y hetero-percepción están directamente vinculados con la teoría de la motivación”. Es decir, si percibimos que un factor “alto esfuerzo”, va a determinar nuestro éxito en la tarea, la motivación por esforzarnos para lograrlo, será mayor. (López, 2006)

La teoría de Kohlberg aporta un complemento a todas estas formas de motivación. No define ni categoriza concretamente los tipos de motivación, pero establece una teoría de desarrollo moral formada por tres niveles divididos en 6 etapas progresivas, en las que las motivaciones van cambiando: desde el nivel I, en el cual la conducta se produce por la obediencia, o el individualismo (tener un propósito individual), pasando por el nivel II, cuyas acciones varían según las expectativas y relaciones con otros y una conciencia de sistema social, hasta el nivel III (máximo desarrollo de la moral), en el que prima la utilidad y la autonomía. (González, 1989)

Las diferentes teorías expuestas tienen factores de motivación en común, diferenciándose principalmente en las categorizaciones que hacen: Tapia diferencia entre motivaciones intrínsecas y extrínsecas, dividiendo las consecuencias en la conducta, entre positivas y negativas; Weiner y J.García, las dividen entre internas y externas, controlables y no controlables y, estables y no estables, pero los detonantes que activan las diferentes motivaciones son comunes. Pero el aprendizaje que se puede sacar de esto, es que cada alumno puede tener unas necesidades y percepciones diferentes (diferentes motivaciones), que es lo que le lleva a actuar de una u otra manera. En este aspecto influiría la madurez y el desarrollo moral que explican teorías como las de Kohlberg.

## Aportación educativa: cómo favorecer la motivación

Tras la revisión de todas estas teorías, existe una premisa de la que el entorno educativo debe partir en cuanto a su aportación a la motivación: los profesores deben estudiar la forma en la que su actividad docente contribuye a que los alumnos perciban qué tipo de necesidades o deseos están en juego, para lograr un aprendizaje de éxito a través del tipo de motivación deseada.

El contenido teórico apoya la afirmación de que la motivación por el aprendizaje está directamente relacionada con el conjunto de los agentes socializadores (características que definen la familia, amigos y escuela del alumno). En este estudio se van a resaltar las características más importantes que la comunidad educativa puede aportar en el terreno de la motivación y que, directa o indirectamente, puede favorecer el entorno global del alumno.

### La actitud docente en el aula

Las acciones y actitud que puede mantener el docente en el aula son esenciales para la creación de un clima de motivación, entre otras razones, por la forma en la que su imagen es percibida por sus alumnos. Es esencial la autoevaluación de estas acciones, ya que pueden desencadenar en un tipo de conducta u otra por parte de los alumnos.

Alonso Tapia dice que “aunque los efectos de la preocupación por la autoestima resultan evidentes, no es frecuente que los profesores tengan conciencia de cómo pueden influir positiva o negativamente en los alumnos los distintos aspectos de su forma de plantear las clases”. Así, esta es una de las recomendaciones para profesores en el ejercicio de generar un **clima favorable**: examinar las pautas de actuación desde la perspectiva de la autoestima del alumno. Por un lado, se debe construir un **clima participativo**, en el que favorezca la interacción de los alumnos tanto entre ellos como con el profesor, a través de preguntas de todo tipo (abiertas, cerradas, cortas, complejas, etc.); no deberá responderse a sí mismo, esperando que sea el alumno el que tome la iniciativa de la respuesta. Por otro lado, el **clima debe ser no inhibitorio**, fomentando un entorno relajado y sin tensiones, en el cuál la respuesta del docente ante cualquier duda o pregunta debe ser favorable y poseerá un tono positivo a través de refuerzos como elogios o ánimos. Por ejemplo, puede señalar que la pregunta es muy interesante, que la intervención es muy útil, etc.

En este sentido, también es muy importante que el docente mantenga **buenas expectativas** de los alumnos en los resultados de su trabajo y sus capacidades y, sobretudo, transmitir que las tiene.

### Disposición en el aula y organización de la tarea: la importancia de la metodología

Otro factor clave para un resultado de éxito, es la metodología a utilizar, que define la organización en la que se presenta una tarea. Por un lado, las **metodologías cooperativas** favorecen la motivación intrínseca cuando trata un tema de interés, pero además facilitan la inclusión e incrementan la autoestima para algunos alumnos.

Otras metodologías activas que pueden fomentar el interés del alumno son: el **aprendizaje basado en problemas** (ABProblemas) o **aprendizaje basado en proyectos** (ABProblemas) o el **análisis de casos**. A través de una organización que puede ser o no cooperativa, el principal objetivo del alumno es buscar una solución a un problema determinado que suele estar asociado con una realidad y un contexto, por lo que se percibe una utilidad. Así mismo, el rol del docente es de *guía*, por lo que se fomenta la autonomía del estudiante.

La Pirámide del Aprendizaje expuesta a continuación, basada en el cono del aprendizaje de Edgar Dale, refleja la profundidad del mismo de manera porcentual, asociado a diferentes

medios utilizados en su proceso (escucha de una clase, libro, artículo, proyecto, etc.), quedando así cada nivel equiparado a forma de enseñanza (leer, oír, ver, ver y oír, decir, decir y hacer) (Domingo & Durán, 2016). Las anteriormente nombradas son *metodologías activas*, es decir, se colocan en el máximo nivel esta pirámide: “decir” y “decir y hacer”, acciones que conducen a un nivel más profundo y significativo del aprendizaje, asociado a la **experiencia** que conllevan las tareas.



Ilustración 2. Pirámide del Aprendizaje. Fuente: (Domingo & Durán, 2016)

## La percepción de utilidad en la tarea

Como se ha visto anteriormente, la necesidad de entender para qué sirve lo que se está haciendo o estudiando es un punto básico en la activación de la motivación para aprender.

En su estudio *Learning Futures*, Valerie Hannon utiliza el modelo *The 4ps of Engaging Activities*, como características necesarias en el proceso de favorecer el aprendizaje a través de una metodología motivadora (Hannon, 2012). Estas son:

- **Place** (ubicada): la actividad debe situarse en una realidad o contexto práctico, con el fin de entender el objetivo que persigue.
- **Purposeful** (con sentido): el hecho de realizar la tarea trae consigo unos beneficios o valores prácticos e intelectuales, favoreciendo el sentido de autocontrol y autonomía, anteriormente mencionado.
- **Passion-led** (motivadora): la actividad deberá estar relacionada con los intereses y pasiones de los profesores y alumnos, para expresar la implicación.
- **Pervasive** (persistente): la actividad deberá aportar un aprendizaje en el entorno global del estudiante, más allá en el tiempo y fuera de los límites del aula: con la familia, los amigos, etc.

Estas características demuestran que, por medio de la **contextualización** de la actividad, se desarrolla un interés motivado por la comprensión de lo que reporta su realización. Esta motivación se potencia si la temática está adherida a sus **intereses personales**, lo que incrementa la **utilidad**. Todo esto favorece un aprendizaje significativo y profundo, donde los conocimientos no se quedan en la superficie memorística.

### Desarrollo del sentimiento de autonomía y competencia

Tapia señalaba la importancia de las motivaciones intrínsecas, en las que premia el deseo de aprendizaje por el interés inicial de la tarea, por encima de las extrínsecas, que conduce a ese aprendizaje “obligado” o impuesto por un aprobado, por un intento de preservar la autoestima, etc. Pero este deseo está presente, de manera natural, sólo en algunos alumnos o bien, porque tienen una madurez suficiente, o bien porque están interesados por lo que la tarea les reporta. Para todos los demás, será necesario favorecer el interés para que sientan la necesidad de aprender o sentirse capaces.

Conseguir este deseo puede lograrse a través de conseguir un sentimiento de **autonomía y competencia**. Para ello, las actividades deberán ser “flexibles” u ofrecer diferentes modos de proceder a partir de varias alternativas para su resolución. De esta manera, el alumno podrá sentir que no está realizando una tarea de mera aplicación de contenidos teóricos (lo que, mayormente percibe como una imposición), si no que tendrá un campo abierto que, a su vez, despertará la motivación y otros beneficios, como puede ser la creatividad, el interés que no existía inicialmente, etc, derivando finalmente en un aprendizaje.

### Oportunidades en el proceso de evaluación

La necesidad de seguridad en el aprobado despierta un motivo por conseguir ese aprobado, pero la relación con el aprendizaje es externa y negativa. Para ello, la evaluación es un potente instrumento que puede favorecer la motivación con un aprendizaje realmente significativo detrás.

En conexión con el punto anterior (desarrollo de autonomía y competencia), la evaluación es una estrategia clave en la flexibilización de las tareas. Se debe enfocar de una manera en la que el alumno perciba una verdadera **oportunidad de aprendizaje**. Para ello, en todo momento, se debe conocer el proceso y los instrumentos de evaluación que se van a utilizar, con el fin de conocer “el cómo” se va a evaluar.

Se debería de optar también por **evaluaciones formativas (no evaluables) y flexibles** que reduzcan el estrés e incentiven la motivación, otorgando así más posibilidades de éxito, lo cual, a su vez, contribuye a una mejora de la autoestima. Además, se deberán incluir mensajes que no destruyan la confianza, en el caso de que obtenga un mal resultado, así como evitar comparaciones, con el fin de preservar la autoestima.

### El uso de refuerzos

A través de su teoría, Skinner estudia el comportamiento humano en relación a las conductas que producen estímulos externos, por medio de los cuales se pretende conseguir que una conducta se repita o desaparezca en base a las consecuencias que produce dicho estímulo. Es decir, su teoría afirma que “nuestra respuesta viene de acuerdo al estímulo que recibimos.

Cuando estos estímulos son positivos o negativos nuestro ser tiende a repetirlos o a exterminarlos permanentemente.” En este caso, distinguimos entre los **refuerzos positivos**, en los que a través de premios y estímulos positivos se fomenta la repetición de la conducta deseada, y los **refuerzos negativos**, en los que, a través de castigos, se intenta eliminar la conducta no deseada. (Swenson, 1991)

También existen otras categorizaciones de reforzadores:

- En función de la naturaleza de aplicación, pueden ser materiales (comida, juguetes, etc.), de actividad (ir al parque, al cine, etc.) y sociales (elogios, palabras amables, etc.)
- En función de la necesidad cubierta, pueden ser primarios o secundarios.
- En función del momento de aplicación son directos o indirectos.

(Aprende, 2020)

Independientemente de la variedad de reforzadores, **conocer al alumno** es la clave más importante para identificar “el cómo” influyen en ellos los diferentes estímulos que se pueden aplicar. Tapia afirmaba que cada alumno tiene unas metas y necesidades diferentes y esto es aplicable a cualquier teoría del refuerzo. Una vez que entendamos esto, podremos aplicar los refuerzos necesarios en los **momentos más oportunos**, intentando **evitar los castigos**, dando **prioridad a estímulos positivos y no materiales**, como los elogios anteriormente mencionados.

## Conclusiones

La información anteriormente expuesta demuestra que la motivación no es una característica aislada que debe poseer una actividad didáctica para su éxito en el aprendizaje. Es decir, la motivación requiere de varios factores que deben activar conductas que satisfacen necesidades humanas, y ahí es donde residiría la motivación.

reflexionar sobre que hay que conocer a cada alumno para entender las necesidades globales que existen, así como aquellas personalizadas para cada uno de ellos, intentando que el diseño curricular se adapte al cómputo global de la diversidad de las metas perseguidas por el alumnado, con el fin de despertar la motivación en todos ellos.

# Contexto del aprendizaje: enseñanza virtual por Covid-19

La situación actual que ha traído consigo el Covid-19 ha obligado al sector educativo, entre muchos, a tomar decisiones de manera ágil e improvisada para flexibilizar todos los aspectos que giran en torno a la enseñanza. La no presencialidad del alumnado en el aula, ha obligado a construir rápidamente un paradigma de aprendizaje virtual a través de recursos que, bien podrían estar dentro de los elementos que ya se contemplaban para la impartición del presente curso escolar en su programación, u otros nuevos, que han supuesto un esfuerzo extra para el docente.

Esta esta incertidumbre, además de trastocar drásticamente los planes educativos, que han conducido a un sobreesfuerzo del docente, también ha impactado de manera similar en el alumno. Sus planes, sus rutinas y hábitos de estudio y trabajo diario, así como sus expectativas también se han visto afectados por la situación.

El enfoque práctico de este proyecto de innovación se centra, por tanto, en el **diseño de dos actividades** que, bajo sus características, engloba una variedad de aspectos que justifican una respuesta positiva a la continuidad del proceso de enseñanza, bajo el cumplimiento de objetivos, estándares y criterios de aprendizaje, basados en una metodología favorece el interés y la motivación y, por tanto, seguimiento del alumnado. Una de ellas se centra en el diseño de memes, elemento cómico cuyo formato puede ser una imagen, vídeo o GIF, cuyo contenido, normalmente relacionado con un evento o aspecto social, se viraliza y difunde entre la audiencia internacional. Como bien se conoce, las redes sociales o aplicaciones de comunicación instantánea como Whatsapp son las protagonistas en la difusión de éstos. La otra actividad se centra en el desarrollo de una sesión de cineforum, en la que el visionado de la película y el trabajo de análisis se llevará a cabo en casa. La razón de la elección de estas actividades didácticas no es única, su justificación requiere de varios argumentos.

Por un lado, la modificación de las leyes educativas ha establecido que los criterios de evaluación sólo tendrán en cuenta las calificaciones obtenidas en el primer y el segundo cuatrimestre, teniendo en cuenta la evaluación del tercer trimestre únicamente como mejora de la calificación final (Orden EFP/365/2020). Esto suponía un riesgo en la asistencia a la formación online que ha continuado en este tercer trimestre, por lo que los procesos y metodologías a utilizar por el docente debían modificarse en favor del interés y motivación del alumno, si querían seguir manteniendo su atención y asistencia.

La rápida adaptación de procesos y metodologías también ha obligado al docente a utilizar las herramientas más conocidas y de sencillo manejo que proporcionan tanto un entorno de comunicación, como de desarrollo de actividades. Herramientas que podrían englobarse dentro de estas características serían G-Suite de Google, Microsoft Education, Moodle, etc como plataformas que ofrecen un espacio educativo. Para creación de actividades o recursos educativos existen muchas otras, como Kahoot, Socrative, Genially, etc. Estas plataformas no son recursos pedagógicos, más bien son espacios pedagógicos surgidos como sustitutivos de las aulas, por la necesidad de la situación.

La innovación educativa trae consigo propuestas y procesos de mejora para romper la imagen del espacio del aula como una “cárcel” o lugar meramente disciplinario y de obligatoriedad e incentivar la motivación del alumno. Por tanto, en línea con lo expuesto anteriormente, estas plataformas educativas nombradas son meramente un sustituto de las aulas tradicionales, lo que supone que también se debe ejercer un refuerzo de innovación para mantener la motivación del alumno. Por tanto, además de las modificaciones en la ley y el “aprobado general”, otro motivo de abandono de la asistencia podría ser explicado por esta razón. En este contexto, el uso de recursos visuales en el aprendizaje, como en el ejemplo práctico que se expone a continuación, la actividad basada en el diseño de los memes, supone ese punto de innovación necesaria para el mantenimiento de la motivación y la asistencia del estudiante, además de complementar el entorno de aprendizaje adoptado, protagonizado por las plataformas pedagógicas.

# Aproximación práctica del proyecto: Diseño de actividades

A continuación, se exponen dos actividades didácticas, que han sido diseñadas con el objetivo de proporcionar la motivación necesaria para el aprendizaje de unos conocimientos básicos, en un contexto excepcional como podría ser el actual, de no presencialidad. El trabajo con elementos visuales es común en ambas actividades.

En cada una de ellas, se explica una pequeña justificación alrededor de su diseño y relación con lo expuesto anteriormente, así como los detalles y elementos que forman parte de la misma, finalizando con algunas conclusiones o expectativas sobre resultados de la misma. La primera actividad, basada en el diseño de memes, también incorpora los resultados de los alumnos, ya que se pudo llevar a cabo durante el período de Practicum II.

## Actividad 1: El poder de los memes

### Justificación: los memes como recurso didáctico

En el fin último de conocer y aprender una serie de contenidos básicos, como en este caso, los impuestos e ingresos del sector público, una serie de objetivos secundarios, metodologías y elementos, quedan adheridos al proceso para que ese aprendizaje sea lo más exitoso posible. Es decir, el que se consiga un aprendizaje profundo de dichos contenidos, va a depender de cómo se impartan los mismos y a través de qué actividades.

El origen del término “meme” fue acuñado por Richard Dawkins en su libro «El gen egoísta». Es un derivado del griego “mimema” que hace referencia a lo que es imitado. Este concepto se ha trasladado a internet para describir ideas que se viralizan o son replicadas de forma masiva a través de las redes sociales, blogs, emails... y pasan de persona a persona de manera explosiva. (fiebre, s.f.). Actualmente, es un elemento multimedia presente en nuestro día a día y, especialmente, en la vida de aquellos nativos digitales, segmento en el que los alumnos están incluidos. Estas piezas visuales hacen referencia a acontecimientos reconocidos por un gran número de personas, de un modo humorístico.

Su carácter actual, social, digital y viral hace que su uso pedagógico pueda suponer un gran aporte en el proceso del aprendizaje, como elemento motivacional. Un estudio de la Universidad Complutense de Madrid, señala tres alternativas de uso pedagógico: la primera hace referencia a la detección y al análisis de un acontecimiento reconocido; la segunda, al análisis crítico de valores que transmiten cada uno de los memes; y la tercera, a la creación personal de los mismos, lo que desarrolla la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes (Laura Camas, 2018). En este último punto es en el que situamos la actividad, ya que van a ser ellos los que diseñen el elemento en base a unos criterios dados. Así, este recurso actual favorece muchos otros aprendizajes más allá del contenido que trata (los impuestos): se



desarrolla la creatividad, la actitud crítica frente a problemáticas reales y contextualizadas, así como cierto valores cívicos y sociales.

## Diseño de la actividad

Este epígrafe contiene todos los aspectos del diseño de una actividad didáctica: desde su contextualización, hasta su proceso de evaluación, pasando por todos los aspectos educativos relacionados con el currículo oficial, así como sus objetivos y elementos necesarios para el desarrollo de la misma.

### Curso y unidad didáctica

Se trata de una actividad diseñada para impartir a Economía de 4º de ESO, tratando los contenidos de ingresos y gastos del Estado, situados en el bloque 4 del currículo, que regula la orden ECD/489/2016, de 26 de mayo.

Estos contenidos se sitúan dentro de la unidad 9 del libro de texto utilizado (edición SM): Las cuentas públicas. Concretamente, la actividad se llevará a cabo una vez impartido el epígrafe 3 de la unidad didáctica, que trata sobre las diferentes fuentes de ingresos del Estado.

### Relación con el currículo

La orden ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, regula una serie de criterios a relacionar con la actividad.

Respecto a los *objetivos*, esta actividad trabajará los siguientes:

- Obj.EC.2. Adquirir y emplear vocabulario económico con precisión y rigor, de modo que permita conocer, valorar e interpretar la realidad económica y social que nos rodea.
- Obj.EC.7. Explicar el papel del sector público, como garante del marco de actuación y como agente económico. Valorar críticamente los efectos de su actuación o ausencia de actuación respecto a la igualdad y el bienestar de una sociedad.
- Obj.EC.11. Buscar, seleccionar, comprender y valorar noticias económicas procedentes de distintas fuentes.
- Obj.EC.12. Realizar tareas en grupo y participar en debates con una actitud constructiva, crítica y tolerante, fundamentando adecuadamente las opiniones y valorando el diálogo como una vía necesaria para la solución de los problemas económicos.

El *criterio de evaluación* utilizado será el 4.1. Reconocer y analizar la procedencia de las principales fuentes de ingresos y gastos del Estado, así como interpretar gráficos donde se muestre dicha distribución y el *estándar de aprendizaje*, que nos ayudará a evaluar: Est.EC.4.1.1. Identifica las vías de donde proceden los ingresos del Estado, así como las

principales áreas de los gastos del Estado y comenta sus relaciones. Analiza e interpreta datos y gráficos de contenido económico relacionados con los ingresos y gastos del Estado.

Por otro lado, las *competencias clave* vinculadas se trabajarán de la siguiente manera:

- **CCA:** a través de la aplicación de contenidos teóricos con una nueva estrategia de aprendizaje eminentemente práctica.
- **CL:** para explicar la relación existente entre los contenidos y el meme, necesitan explicarlo a través de terminología económica de impuestos.
- **CD:** utilizan fuentes de información a través de páginas web para la realización de la tarea.
- **CCEC:** indagan en el origen de los memes y sus imágenes, pudiendo conocer obras culturales (películas, cuadros, acontecimientos, etc.)

### **Objetivos didácticos**

El *objetivo general* para esta actividad es:

- Diseñar un meme (documento visual), seleccionando de manera rigurosa tanto una imagen, como una frase de creación propia que forme el conjunto del recurso didáctico. Debe basarse en los diferentes impuestos vistos en clase u otras partidas de los ingresos estatales.

Los *objetivos específicos*, que complementarán al objetivo general son:

- Reforzar los conceptos tratados sobre los impuestos.
- Motivar a los alumnos a través de la realización de actividades cuyo desarrollo está relacionado con elementos de su realidad más cercana.  
(Por un lado, se tiene en cuenta que los memes son un recurso presente en su día a día y, por otro, que esa misma familiaridad, favorece la motivación)
- Analizar el conjunto de los elementos que forman un meme (imagen y frase), despertando la curiosidad por conocer el origen de cualquier creación.
- Desarrollar una actitud y pensamiento crítico, a través de la opinión forjada detrás de la argumentación que aportará para explicar su meme.

### **Recursos y materiales necesarios**

Se ha diseñado una presentación en Power Point como ficha de actividad, que incluye: introducción, explicación de la tarea y proceso, ejemplos y criterios e instrumento de evaluación de la actividad (incluye rúbrica).

Además de esto, los materiales necesarios para la actividad son:

- Libro de texto SM 4ºESO, como base didáctica de contenidos en la que basar el diseño del meme.
- Ordenador, para diseñar el meme y completar toda la actividad, ya que se va a realizar de manera virtual.
- Internet, para poder explicar la actividad y llevar a cabo la búsqueda e investigación que complementa a los contenidos del libro de texto.

### **Tareas y procesos a realizar por el alumno**

La actividad consiste en el entregable de un documento compuesto por lo siguiente:

#### 1º Diseño del meme

Criterios de contenido (frase del meme):

- Impuestos que hemos visto (IRPF, IVA, IS). Puede referirse a uno o varios a la vez
- Otras fuentes de ingresos del Estado (cotizaciones sociales u otras tasas)
- Es decir, tiene que incluir alguno de los contenidos del punto 3 o 4 del tema, o un mix de varios de ellos.

Criterios de imagen sobre la que se hace el meme:

- Películas, series, cuadros, fotografías...
- Personaje famoso (ficticio o real)
- Otros: una escena u otro fondo viral de memes, que no pertenezca a los dos anteriores criterios.

#### 2º Comentario explicativo

¿Por qué esa frase?

- Sobre qué contenidos de los puntos 3 y 4 del libro está relacionado (por ejemplo: IRPF, IVA, otros...) y explicación breve de este contenido.
- ¿Qué está criticando/ denunciando/ aclamando el meme?

¿Por qué esa imagen?

- Si es una película o serie, explicar esta brevemente.
- Si es un personaje famoso (ficticio o real), explicar quién es brevemente.
- Si no se conoce, o es una escena no relacionada con las anteriores (por ejemplo: gente haciendo fila en el INAEM, bebé ilusionado, etc.), explicar esta situación y por qué encaja con el contenido de la frase.

Todo esto está explicado en la presentación mencionada anteriormente, junto a un ejemplo hecho (para que lo tengan más claro), así como algunas imágenes ejemplo, que podrían utilizar en el desarrollo de sus trabajos.

DISEÑO	COMENTARIO
	<p>FUENTE: Este meme ha sido extraído del perfil <a href="#">este perfil de Instagram</a>.</p> <p>La creadora se ha basado en el cuadro "The letter" de Berthold Woltze, para diseñar el meme. Pintor alemán Berthold Woltzen, dedicado a los retratos y sobre todo a las escenas de género. Fue un pintor alemán cuyas pinturas tienen potentes cargas narrativas, lo que en Gran Bretaña se conoce como «imágenes problemáticas», con unas escenas abiertas a la interpretación para la pura especulación del espectador. (<a href="#">Historia-arte.com</a>) &gt; Señalar las fuentes de información utilizadas (Explicación de la imagen)</p> <p>Habla concretamente del impuesto del IRPF, el cual pagamos todos los españoles trabajadores a través de nuestras nóminas. Cada año, se lleva a cabo la <b>declaración de la renta</b>, a través de la cual el Estado calcula si el contribuyente deberá pagar impuestos y en qué cantidad. Es decir, según el porcentaje IRPF que un trabajador haya pagado mensualmente a través de su nómina, le tocará pagar el impuesto (si el porcentaje era más bajo que el que debía), o le devolverán dinero (si estaba pagando un porcentaje mayor del que debía).</p> <p>Y el <b>objetivo</b> del meme, es reflejar el miedo o la preocupación por la carga impositiva a la que tiene que hacer frente el trabajador (en este caso, representado por la mujer del cuadro), si le toca "a pagar". Podemos deducir que la persona que aparece a su lado es su hija, en un intento de consuelo a su madre por dicha preocupación. (Explicación de la frase/contenido)</p>

Ilustración 3. Ejemplo de actividad para los alumnos - Diseño meme

## Desarrollo de la actividad/ Temporalización

La actividad se desarrolla durante el tercer trimestre del curso escolar y se llevará a cabo durante 2 sesiones, sin ocupar el tiempo completo de las mismas:

- 1º sesión: presentación de la ficha de actividad (15 minutos)
- 2º sesión: exposición de algunas creaciones de la actividad (20 minutos)

## Evaluación

Rúbrica	4 - Excelente	3 - Bien	2 - Regular	1 - Mal
<b>Coherencia del meme</b>	La elección de la imagen está en consonancia con el texto.	La imagen y el texto están relacionados, pero se podría escribir mejor.	La imagen tiene algo que ver con el texto, pero sería necesario escribirlo de otra manera completamente diferente.	La imagen no tiene nada que ver con el texto escrito.

<b>Ortografía y gramática</b>	El texto no tiene faltas de ortografía y la gramática es correcta.	El texto tiene una falta de ortografía.	El texto tiene dos faltas de ortografía o alguna falta gramatical (tiempos verbales, por ejemplo).	El texto tiene más de dos faltas de ortografía y/o de gramática.
<b>Adecuación a los contenidos solicitados</b>	El meme se adecua a la consigna de la actividad.	El meme no se relaciona con lo solicitado en la actividad, pero tiene que ver con contenidos propios del tema de estudio.	El meme no tiene que ver con lo solicitado ni con los contenidos del tema, pero está relacionado con la economía.	El meme no tiene nada que ver con la economía.

Tabla 2. Rúbrica - Evaluación actividad meme

## Relación con la motivación

El contexto no presencial puede favorecer el desarrollo de la autonomía del estudiante, si las actividades siguen una serie de pautas en su proceso. En este caso, muchos alumnos no están interesados, en un primer momento, por los contenidos impartidos sobre impuestos o ingresos del Estado, pero el hecho de llevar a cabo una actividad basada en la creatividad, a través de un **elemento que sí que les interesa** ya que está presente en su día a día y en las redes sociales, puede favorecer el interés por esos contenidos en una **asociación de ambos elementos** (el contenido que en un primer momento no es de su interés y el elemento con el que se trabaja, el meme). Es decir, pasamos de despertar una motivación extrínseca, en la que el alumno siente la obligación de llevar a cabo la actividad para aprobar, a despertar una motivación intrínseca, en la asociación de ambos elementos. Además, la actividad es **flexible en sus criterios**, ofreciendo opciones en su desarrollo, ya que no tienen que basar su tarea en un impuesto concreto, sino en la idea general de lo que representan, lo que incrementa el **sentimiento de autonomía**, que también despierta la **motivación intrínseca**.

Por otro lado, y, en base al estudio expuesto anteriormente de Valerie Hannon, Learning Futures, esta tarea responde las 4 p mencionadas. Se trata de una actividad a realizar dentro del **contexto práctico** y real de los impuestos y la visión de los mismos desde distintas perspectivas: por ejemplo, el meme de Homer Simpson representa un ciudadano intentando tranquilizarse porque tiene que pagar la declaración de la renta; en cambio, si lo hubiesen representado desde el punto de vista del Estado, el punto de vista sería totalmente diferente.

Como hemos mencionado anteriormente se cumple la segunda p, siendo una **tarea con sentido**. También es **motivadora** (passion-led), por el hecho de utilizar un recurso que es de interés general para ellos y, finalmente, es **persistente**, de manera que el conocimiento sobre este acontecimiento social va a estar presente en su vida personal y en su entorno (por ejemplo, en el meme 3, vemos como el IVA es un impuesto que repercute en el comportamiento del consumidor).

Además, situando esta actividad en la Pirámide del aprendizaje vista anteriormente, vemos que la metodología está basada en **aprender “haciendo”**: los alumnos llevan a cabo el diseño del meme, y todo aquellos que se hace, alcanza un aprendizaje efectivo de hasta el 90%, situándose en el escalón más alto de la pirámide.

Finalmente, resaltar el **carácter humorístico** (logrado en los 3 ejemplos), característica principal de este elemento, que favorece la creatividad, motivación e interés y pone a prueba la comprensión real y profunda de los contenidos impartidos, ya que es una tarea de aplicación práctica y va más allá del conocimiento memorístico.

### Resultados y autoevaluación de la actividad

Siendo ésta la actividad que se pudo llevar a cabo durante el desarrollo del Prácticum II, algunos de los resultados fueron los siguientes:

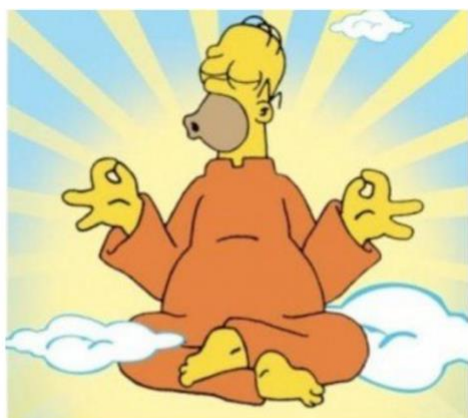


Ilustración 5. Ejemplo meme 1



Ilustración 4. Ejemplo meme 2



Para crear el meme me he basado en las rebajas de Media Markt, estas rebajas consisten en bajar el iva un 21 por ciento en todos los productos por un día, aunque el descuento no supone un 21% del precio final, sino aproximadamente un 18%, ya que la rebaja se hace sobre la base imponible y no el precio final para el consumidor.

La segunda imagen muestra a una multitud entrando corriendo a una tienda para conseguir comprar antes de que se acabe todo.

El IVA o Impuesto sobre el Valor Añadido es un impuesto indirecto que grava el consumo doméstico final de productos y servicios producidos tanto en el territorio nacional como en el exterior. En España existen tres tipos de IVA: general, reducido y superreducido.

El objetivo del meme: es reflejar la rapidez con la que la gente a veces aprovecha estas oportunidades poco ofrecidas como es en este caso de la rebaja en el precio del IVA.

Fuentes: [tenor.com](https://tenor.com)  
[mediamarkt-dia-sin-iva-29-de-junio](https://www.mediemarkt.es/iva-sin-iva-29-de-junio)



*Ilustración 6. Ejemplo actividad completa meme 3*

Para poder comprenderlos con más profundidad los resultados de la actividad, expongo algunas características representativas del contexto sobre el que se han desarrollado las prácticas. El número total de alumnos que había en clase era de 14, de los cuáles han estado asistiendo a las clases por videoconferencia un total de 12, que coincide con los que asistían de modo presencial, por lo que la asistencia no ha variado. Otro tema es la cuota de participación en las actividades desarrolladas en las sesiones o fuera de las mismas (tareas para casa). De aquellos que asistían a las clases, dicha participación también era alta.

La actividad de los memes ha sido la única que ha supuesto un trabajo autónomo en casa, fuera del tiempo de las sesiones por videoconferencia, por lo que no puedo comparar el porcentaje de entregabilidad con otras tareas de la misma característica. Teniendo en cuenta el cambio de normativa anteriormente mencionado en la Orden EFP/365/2020 que regulaba los cambios de evaluación y el desarrollo del tercer trimestre, y garantizaba el aprobado a aquellos que ya habían superado los anteriores trimestres, podía suponer una causa de desmotivación para la asistencia. Aún así, han sido 10 alumnos los que han entregado la tarea, lo que puede considerarse una entregabilidad alta, dadas las circunstancias excepcionales. Los resultados son exitosos, ya no sólo en términos de entregabilidad, sino a los **objetivos propuestos** por la misma: podemos confirmar que ha resultado ser una actividad motivadora si analizamos el proceso de dicha actividad, por las siguientes razones:

- Uno de los alumnos preguntó si podía hacer más de una pieza (más de un meme). La pregunta da a entender que ya tenía más de una idea y que era una actividad realmente de su interés. En su caso, fue así, ya que entregó tres memes muy originales y para ello, creó una presentación con Genially. En este caso, se está otorgando una **flexibilidad** en torno a las diferentes necesidades o **intereses de los alumnos**, que, en su caso, fue un atenuante de motivación y despertar de la creatividad.

- Los ejemplos reflejan una **clara asociación de los conocimientos aprendidos** durante la explicación teórica y su puesta en práctica. Vemos como el ejemplo 1 refleja que entienden el mecanismo de la declaración de la renta, o en el ejemplo 3 cómo el IVA aumenta los precios y el gesto contrario, los disminuye, aumentando así la demanda y el consumo. Esto reafirma el cumplimiento del objetivo de refuerzo de conocimientos teóricos.
- En los tres ejemplos, predomina **carácter humorístico** que representa a los memes, elemento clave de este recurso.
- La **edad de los alumnos**, entre 16 y 18 años, es la adecuada para organizar metodologías con este recurso didáctico, ya que los memes forman parte de su día a día, elementos virales presentes en las redes sociales y herramientas de mensajería instantánea, como WhatsApp. Aquí, se ha establecido un vínculo entre sus intereses (los memes) y contenidos didácticos que, en su mayoría, no forman parte de sus intereses.

En definitiva, en un contexto no presencial como el que ha tenido lugar este trimestre, el uso de este tipo de recursos favorece la motivación en la asistencia y participación en el aula, a pesar de no haber sido obligatorio para el aprobado. Así, el uso de recursos adecuados a cada tipología de alumno, teniendo en cuenta el contexto, favorece lo que hemos denominado antes, motivación intrínseca, demostrando que así que la realización de actividades no se lleva a cabo sólo por la necesidad académica del aprobado, sino por la existencia de ciertos intereses.

Este recurso se hace extensible como actividad recomendada en casos de absentismo escolar, o baja cuota de participación en el aula. Aunque esto no suceda, también es recomendable, ya que se ha demostrado los efectos exitosos de su aprendizaje contextualizado, que conduce a un razonamiento y aprendizaje profundo de los contenidos.

## Actividad 2: Cineforum: Uno, dos, tres (1961); de Billy Wilder

### Justificación: el cine como recurso didáctico

Como señaló Hawks, desde sus inicios, el cine siempre ha tenido el objetivo de entretener. Desde el punto de vista del aprendizaje, se convierte en un recurso muy interesante ya que permite conocer ciertas realidades a través de sus historias. (Martínez, 2014)

En contraposición a los memes, el cine es un elemento clásico, pero tiene muchas características que aportan sus beneficios al aprendizaje. En primer lugar, hoy en día, todo elemento visual es favorable para nuestros alumnos: la posibilidad de situarse ante la pantalla, siempre resultará más atractivo que someterse a una clase magistral. Por tanto, el **carácter visual** del cine es uno de los beneficios. Por otro lado, refleja **realidades contextualizadas** que pueden ayudarnos a explicar conceptos complejos. Finalmente, su **carácter cultural** es imprescindible para el desarrollo de un pensamiento crítico y unos valores que determina el currículo. En definitiva, el cine es un recurso didáctico muy potente que refuerza los conocimientos teóricos a través de un aprendizaje profundo y contextualizado, además de favorecer el interés y la motivación del alumno. Otro de sus beneficios es la posibilidad del **trabajo transversal**, dando la posibilidad de involucrar otras materias en el aprendizaje, como en este caso podría ser la historia.



En Economía de 1º de bachillerato se estudian las diferentes maneras existentes para afrontar el problema básico de la economía y para ello, los alumnos estudian los principales sistemas económicos y sus características: capitalismo, socialismo y economía mixta. Como sabemos, la economía, al tratarse de una ciencia social, está estrechamente relacionada con otros ámbitos como son la historia, la sociología, etc. Los grandes cambios estructurales producidos durante el siglo XX, como el que trajo consigo la Segunda Guerra Mundial y la Guerra Fría quedan reflejados en infinidad de obras, una de ellas, el cine. En muchas de estas obras se pueden ver las características de las sociedades bajo las diferentes economías que se estudian en el curso.

Por ello, parece adecuado llevar a cabo una actividad en la que el alumno visiona y analice esta película: **Uno, dos, tres (1961)**, sátira sobre los dos sistemas económicos predominantes durante la Guerra Fría en Berlín, la economía planificada del bando soviético y el libre mercado del norteamericano. Es una comedia entretenida y sencilla, amena y adecuada en contenido para nuestro tipo de alumnado, que podrá relacionar con facilidad el contenido de la asignatura.

### Diseño de la actividad

Este epígrafe contiene todos los aspectos del diseño de una actividad didáctica: desde su contextualización, hasta su proceso de evaluación, pasando por todos los aspectos educativos relacionados con el currículo oficial, así como sus objetivos y elementos necesarios para el desarrollo de la misma.

### Curso y unidad didáctica

Se trata de una actividad diseñada para impartir a Economía de 1º de bachillerato, tratando los contenidos de los principales sistemas económicos, situados en el bloque 1 del currículo, que regula la orden ECD/494/2016, de 26 de mayo.

Si se utiliza el libro de texto de Econosublime de 1º de bachillerato, estos contenidos se sitúan en la unidad didáctica 2: Agentes y sistemas económicos.

### Relación con el currículo

La orden ECD/494/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, regula una serie de criterios a relacionar con la actividad.

Respecto a los *objetivos* fijados en el currículo, en esta actividad se trabajarán los siguientes:

- Obj.EC.1. Identificar el ciclo de la actividad económica. Distinguir los diferentes sistemas económicos y formar un juicio personal acerca de las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos.
- Obj.EC.3. Adquirir, conocer, comprender y utilizar el vocabulario económico con precisión y rigor, para que su incorporación al vocabulario habitual aumente la precisión en el uso del lenguaje y mejore la comunicación y a la vez, permita conocer, valorar e interpretar la realidad económica y social.
- Obj.EC.10. Formular juicios críticos acerca de los hechos económicos, políticos y sociales de la actualidad mundial, relacionándolos entre sí y argumentar con puntos de vista propios, aceptando la discrepancia como vía de enriquecimiento personal.

Trasladar esa reflexión a las situaciones cotidianas del entorno en que se desenvuelve el alumnado.

- **Obj.EC.11.** Buscar, seleccionar, comprender, relacionar, tratar y comunicar de manera organizada, información verbal, escrita, gráfica y estadística, procedente de diversos medios de comunicación o redes sociales, sobre desajustes económicos y de las medidas de política económica adoptadas para su resolución.

El *criterio de evaluación* relacionado es el 1.2. Observar los problemas económicos de una sociedad, así como analizar y expresar una valoración crítica de las formas de resolución desde el punto de vista de los diferentes sistemas económicos; y los dos *estándares de aprendizaje* que nos ayudan en su proceso de evaluación son:

- **Est.EC.1.2.1.** Analiza y compara los diferentes planteamientos y las distintas formas de abordar los elementos clave y la resolución de problemas económicos en los principales sistemas económicos utilizando ejemplos de situaciones económicas actuales del entorno internacional.
- **Est.EC.1.2.2.** Relaciona y maneja, a partir de casos concretos de análisis, los cambios más recientes en el escenario económico mundial con las circunstancias técnicas, económicas, sociales y políticas que los explican.

Por otro lado, las *competencias clave* vinculadas se trabajarán de la siguiente manera:

- **CCA:** a través de la aplicación de contenidos teóricos con una nueva estrategia de aprendizaje eminentemente práctica, como es el análisis de una película.
- **CL:** para explicar la relación existente entre los contenidos y la película, necesitan vocabulario propio sobre las características de los sistemas económicos.
- **CD:** utilizan fuentes de información a través de páginas web para la realización de la tarea.
- **CCEC:** el principal recurso didáctico, la película, es una pieza cultural, a través de la cual se adquieren conocimientos sobre momentos históricos de la economía.
- **CSC:** a través del análisis del fenómeno de la Guerra Fría, se alcanzan habilidades como la actitud crítica frente a las diferentes formas de organización económica.

### **Objetivos didácticos**

El objetivo general de la actividad es:

- Seleccionar y reconocer las diferencias que caracterizan a los sistemas económicos a través del análisis de la película.

A este, le complementan los siguientes objetivos específicos:

- Relacionar los conceptos estudiados sobre los sistemas económicos con los acontecimientos y hechos que suceden en la película.
- Identificar los diálogos o fragmentos concretos que representan ideales o características a favor de una economía planificada/ economía de libre mercado.
- Desarrollar una actitud crítica a través de la reflexión personal de los beneficios o inconvenientes de ambos sistemas económicos.

- Ampliar el aprendizaje a través de actividades motivadoras, con elementos contextualizados, como es el análisis cinematográfico.
- Favorecer el aprendizaje transversal con asignaturas como Historia del mundo contemporáneo, con referencias históricas, económicas y culturales que contextualizan la película.

### Recursos y materiales necesarios

El recurso principal es la **película**: Uno, dos, tres (de Billy Wilder). Otros recursos necesarios serán:

- Libro de texto Ecosublime 1º bachillerato (u otro).
- Ordenador o televisión para el visionado de la película.
- Internet, para poder explicar la actividad y llevar a cabo la búsqueda e investigación que complementa a los contenidos del libro de texto.

Además, se ha diseñado una **ficha de actividad**, que completarán los alumnos como análisis tras el visionado de la película.

### Tareas y procesos a realizar por el alumno

Los alumnos deberán ver la película en casa y completar la siguiente **ficha**. En el siguiente apartado podemos ver la explicación y temporalización del proceso de la actividad más detalladamente.

#### Ficha de la actividad

##### 1. Datos

- Título original, año, país, dirección, reparto, música, fotografía y producción.

##### 2. Resumen

- Resume la película en una sola palabra.
- Señala la idea central de la película.
- Realiza un resumen de 4 o 5 líneas sobre la película.

##### 3. Relación con la asignatura

- Señala los dos sistemas económicos que aparecen en la película.
- Señala algún diálogo o frases concretas que representen al sistema económico capitalista. ¿Y del sistema de economía planificada? ¿Qué personaje lo dice? En este caso, puedes seleccionar el diálogo de un fragmento concreto y señalar a cuál pertenece cada frase.
- Análisis de escena: <https://www.youtube.com/watch?v=FSXQKSyWOiQ>
  - ¿Qué te sugiere esta escena?
- Analiza las características de cada uno de estos personajes, ¿qué destacarías de cada uno de ellos?
  - McNamara
  - Otto
  - Los negociantes soviéticos
  - Scarlet

<ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Has aprendido algo nuevo sobre los sistemas económicos que no supieras?</li> </ul>
<b>4. Análisis cinematográfico personal</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué escena te ha gustado más de la película y por qué?</li> <li>○ ¿Suprimirías alguna parte de la película?</li> <li>○ Propón un final alternativo de la película.</li> <li>○ Propón un título alternativo de la película y argumenta por qué.</li> <li>○ Ponle una nota a la película y argumenta por qué.</li> </ul>
<b>5. Opinión personal/Conclusiones</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Haz una reflexión personal sobre la película.</li> </ul>

Tabla 3. Ficha actividad Cineforum

### Desarrollo de la actividad/ Temporalización

Como ya se ha comentado, al igual que la actividad anterior, está planteada para ser impartida de forma virtual, adaptándose a la situación del Covid-19. Se utilizará Google Classroom para comunicación con los alumnos sobre la tarea. Tiene carácter individual y a realizar fuera del aula.

Una vez se finalice la impartición de las unidades temáticas del bloque I (economía y escasez), el alumno ya conoce los conceptos teóricos necesarios para llevar a cabo la actividad. De esta manera, en la misma sesión en la que se finaliza la impartición teórica, se presenta la actividad, que consistirá en el visionado de la película y en completar la ficha de análisis de la actividad. Se entregará de forma individual al profesor y se dejará una semana de tiempo para realizarla.

La actividad formará parte de la calificación (entre otras actividades) correspondiente al 30% trimestral, que corresponde al trabajo individual.

Será evaluada por el docente a través de la siguiente rúbrica y formará parte de la partida de evaluación individual del alumno:

Aspectos a evaluar	Sobresaliente (9-10)	Notable (7-8,9)	Aprobado (5-6,9)	Suspenso (>5)
<b>Procedimiento de los ejercicios propuestos</b>	Desarrolla el procedimiento detallada y organizadamente y obtiene el resultado correcto	Desarrolla el procedimiento aceptablemente, pero con mediana organización y obtiene el resultado correcto	Desarrolla el procedimiento aceptablemente, con poca o nula organización y obtiene el resultado correcto	No desarrolla el procedimiento en forma clara y el resultado es incorrecto

<b>Relación con la materia</b>	Identifica correctamente los sistemas económicos predominantes. Selecciona aspectos y diálogos correctos y argumenta su relación.	Identifica correctamente los sistemas económicos predominantes. Algunos de los aspectos y diálogos los selecciona de manera correcta, aunque la argumentación no sea del todo consistente.	Identifica los sistemas económicos predominantes, pero no explica de forma argumentada la relación existente de los aspectos de la película y las características de los mismos.	No identifica los sistemas económicos, ni argumenta su relación con la película.
<b>Originalidad e interés por la actividad</b>	Todas respuestas son originales, apoyadas por una argumentación que demuestra su interés y el esfuerzo realizado para llevar a cabo la actividad.	Varias de sus respuestas son originales, apoyadas por una argumentación que demuestra su interés y el esfuerzo realizado para llevar a cabo la actividad.	Algunas de sus respuestas son originales, apoyadas por una argumentación que demuestra su interés y el esfuerzo realizado para llevar a cabo la actividad.	Ninguna de las respuestas está argumentada y, carecen de demostración de interés por la actividad.
<b>Cantidad de ejercicios resueltos</b>	Entrega al menos el 90% del total de ejercicios resueltos	Entrega al menos el 80% del total de ejercicios resueltos	Entrega al menos el 60% del total de ejercicios resueltos	Entrega menos del 60% de los ejercicios resueltos

Tabla 4. Rúbrica - Evaluación actividad Cineforum

## Conclusiones

Esta actividad, a diferencia de la anterior, no se ha llevado a cabo en la práctica, pero su diseño está basado en ciertas características que favorecen la motivación intrínseca del estudiante.

En cuanto a los intereses del estudiante, se produce un acercamiento a los mismos a través del uso del **recurso visual y del entretenimiento**, que caracteriza a la película. El recurso visual, asociado a unos contenidos que, en un primer momento, no son de interés para muchos de ellos,

puede favorecer el despertar de la **motivación intrínseca** por encima de la extrínseca, de manera que, situando los sistemas económicos en un contexto real como es el período histórico de la Guerra Fría, perciban el sentido del estudio de dichos contenidos y pasen a ser de su interés. Es decir, siguiendo el criterio de Valerie Hannon, esta actividad está perfectamente **ubicada**, en el contexto histórico y político de la Alemania Federal y la Alemania Democrática, lo que a su vez aporta un **sentido**, una comprensión de lo que se está visualizando y que ofrecerá un sentimiento de autonomía en la resolución de la ficha posterior.

En el proceso de la tarea, también comprendido por el análisis de la película, además del visionado, la ficha recoge una serie de preguntas que tiene en cuenta las **reflexiones personales** del alumno acerca de la misma, lo cual, además de cumplir los objetivos de desarrollo de actitudes críticas, lo que disminuye la tensión o preocupación excesiva por el aprobado (ya que este es el punto de flexibilización de la misma) e incita a demostrar el sentimiento de **competencia**, que a su vez, ante un buen resultado, favorecerá **autoestima**.

En relación a esto, en la **evaluación** se está considerando la **originalidad e interés**, como punto favorable de la calificación (véase en la rúbrica), y no sólo la relación de contenidos teóricos. Esto añade valor al proceso de aprendizaje, desarrollando así otras capacidades además de la memorística.

Será muy importante la evaluación que devuelva el profesor, teniendo una oportunidad de otorgar **refuerzos positivos** como **elogios** ante esas preguntas con mayor carácter subjetivo donde se pregunta por la reflexión personal. Un elogio puede redirigir la actitud de nuestros alumnos, incrementando el interés por los contenidos o la materia.

## Valoración personal del máster

A lo largo del curso, las diferentes asignaturas cursadas en el máster me han aportado la visión teórica sobre la importancia y la complejidad existente de la organización del sistema educativo. Posteriormente, el desarrollo de las dos fases de Prácticum y la realización del TFM, basado en el análisis de la puesta en práctica de algunas actividades diseñadas, me ha permitido experimentar dicha complejidad.

El primer período de prácticas me ayudó a ver la realidad de un centro que abarca todas las etapas educativas, desde infantil hasta bachillerato, todo desde el punto de vista del profesorado, el cual es muy distinto a la que tenía anteriormente como alumna. Además, familiaricé con los diferentes documentos institucionales con los que cuenta el centro educativo, así como con la vida diaria de un profesor.

El segundo período de prácticas ha sido muy diferente, tomando el papel activo en el aprendizaje del alumno. Toda la situación excepcional acontecida debido al Coronavirus también ha supuesto una novedad para el centro educativo, que ha tenido que buscar nuevas formas de continuar con la enseñanza de manera online. A pesar de las dificultades, el centro y cada profesor en particular ha adoptado medidas, por las que se ha podido continuar con el curso. El proceso de intervención y aprendizaje se ha centrado en la unidad didáctica “El sector público”, en la clase de Economía de 4º de ESO, la misma en la cual estuve de observación durante el primer período de prácticas en el mes de enero. El número de alumnos es de 14, 8 chicas y 6 chicos.

A pesar de la situación no presencial, las sesiones de Economía han mantenido los mismos horarios (3 horas semanales), a través de videoconferencia con la herramienta Google Hangout Meet que, junto a la descarga de la extensión de Google Meet Grid View, facilita una visión más amplia de la clase, pudiendo ver a cada uno de los alumnos en tu pantalla principal. Además del micrófono, también se utiliza el chat para hacer preguntas o responder.

Previamente al comienzo del período de prácticas, diseñé una programación de las sesiones que iba a impartir: 8 sesiones centradas en una metodología principalmente activa y participativa, con carácter motivador, teniendo en cuenta estas circunstancias excepcionales en las que, captar el interés del alumnado, así como incentivar su esfuerzo, es un reto. Tal y como he comentado en los resultados de la actividad de los memes, me ha sorprendido positivamente la alta asistencia y participación en el total de las actividades llevadas a cabo.

Tras finalizar el máster, las principales conclusiones derivadas del mismo, englobando también el período de prácticas y la realización del TFM son:

- **Cada alumno es diferente y tiene unas necesidades distintas.** Prestar atención a este hecho, es la tarea más importante para el diseño instruccional. Conocer al alumno será el punto de partida del enfoque que se otorgue a la metodología de impartición de los contenidos, así como el de las actividades.
- Para lograr un aprendizaje profundo y exitoso, de tal manera que los conocimientos puedan permanecer a largo plazo en la memoria de nuestros estudiantes, es preciso despertar la **motivación intrínseca** por encima de la extrínseca. Si no existe este tipo

de motivación, se puede desarrollar partiendo de tareas en las que el alumno perciba una utilidad, contextualizándolas en una realidad concreta y utilizando recursos con los que estén familiarizados.

- Los **recursos visuales** son un recurso pedagógico potente y motivante para alumnos de Secundaria e incluso, Bachillerato. Éstos forman parte de la denominada Generación Z, la que más en contacto está con las redes sociales y las pantallas, por lo que, cualquier recurso visual es mejor recibido para el aprendizaje que otro tipo de recursos.
- El **proceso de aprendizaje** de cada alumno está determinado por una **gran variedad de factores**, relacionados con los agentes socializadores: escuela, amigos y familia. El enfoque del diseño instruccional, que depende de la escuela, es muy relevante en dicho proceso, pero, también lo es la situación familiar o social de cada alumno. Es decir, unos factores dependen de otros para lograr el éxito en el aprendizaje.
- Relacionado con el punto anterior, las **futuras líneas de investigación** partirían de las limitaciones encontradas en el presente trabajo, en el que se está relacionado el éxito del proceso de aprendizaje únicamente con el diseño instruccional, a partir de la motivación como elemento clave. A pesar de que se mencionen las diferentes necesidades de los alumnos, derivadas también de los diferentes factores que alimentan su entorno, podría estudiarse, por ejemplo, la relación existente de la motivación con el entorno familiar.
- La **economía** ayuda a comprender el funcionamiento de las sociedades pasadas y del presente, así como a desarrollar habilidades para enfrentar problemas cotidianos en nuestro día a día. Nos enseña a ser consumidores responsables, nos guía en las posibilidades emprendedoras y en la comprensión de otras ciencias sociales, como la sociología, la política o la historia. A lo largo del curso, hemos comprendido, a través de la experiencia, la importancia de esta asignatura, por lo que el **sistema educativo debería estudiar la posibilidad de establecerla como obligatoria**, y no como optativa dentro de una modalidad.



## Bibliografía

- Aprende, E. y. (2020). *Educa y Aprende*. Obtenido de Reforzadores de conducta en niños y como usarlos en la educación: <https://educayaprende.com/reforzadores-de-la-conducta/>
- Domingo, J., & Durán, J. L. (2016). Capítulo 7. En J. Domingo, & J. L. Durán, *Aprendizaje cooperativo y Flipped Classroom* (págs. 73-80).
- fiebre, 4. d. (s.f.). *¿Qué es un meme?* Obtenido de Diccionario de inbound marketing: <https://www.40defiebre.com/que-es/meme>
- González, A. M. (1989). Laurence Kohlberg: Teoría y práctica del desarrollo moral en la escuela. *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, 79-90.
- Hannon, V. (2012). *Learning Futures*. A contribution to the Innovative Learning Environments project of OECD/CERI, UK.
- Laura Camas, A. V. (2018). "Hackeando memes": Cultura democrática, redes sociales y educación. *Espiral: Cuadernos del Profesorado*, 120-129.
- López, J. G. (2006). Aportaciones de la teoría de las atribuciones causales a la comprensión de la motivación para el rendimiento escolar. *Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 217-232.
- Martínez, C. M. (2014). El cine como herramienta pedagógica: una aproximación práctica para la enseñanza de economía. *Aula de encuentro*, 42-54.
- Swenson, L. (1991). Teorías del Aprendizaje.
- Tapia, J. A. (1997). *Motivar para el aprendizaje: Teorías y estrategias*. Edebé.
- Vadillo, M. T. (2013). Liderazgo y motivación de equipos de trabajo . Madrid: ESIC.

Orden ECD/489/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Orden ECD/494/2016, de 26 de mayo, por la que se aprueba el currículo del Bachillerato y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Orden EFP/365/2020, de 22 de abril, por la que se establecen el marco y las directrices de actuación para el tercer trimestre del curso 2019-2020 y el inicio del curso 2020-2021, ante la situación de crisis ocasionada por el COVID-19.